​Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "РЭУ имени Г.В. Плеханова"

города Москвы

"Экономический лицей"

​Проектная работа.

​Настольная игра "Юный магнат"

​

Работу выполнили:

​Ученицы 10 класса Б

​Экономического лицея

ФГБОУ ВПО

​"РЭУ им. Г.В. Плеханова"

​Крутоголова Светлана

 Ермоленко Кристина

 Ермоленко Алсу

Научный руководитель:

 Валишвили М.А.

 Москва, 2020-2021

**Содержание**

1.Аннотация

2.Введение

3.Команда проекта

4.Дорожная карта

5.Планирование работы, ресурсное обеспечение проекта

6.Исследовательский этап

 6.1 Критерии, предъявляемые к форме

 6.2 Поиск и анализ существующих решений

 6.3 Стилевое решение формы и его технические

 6.4 Выбор лучшего варианта

7.Изготовление проекта

 7.1 Этапы выполнения проектного образца

 7.2 Расчет себестоимости проекта

8.Методика испытаний

9.Реклама проекта

10.Оценка проекта

11.Выводы

12.Список источников информации

13.Приложения

 2

**Аннотация**

 ​Идея данного проекта-создать настольную игру "Юный магнат" для начальной школы. Итогом работы должен являться конечный вещественный результат в виде настольной игры, основанной на азах экономики.

 Настольная игра предполагает развитие навыков, таких как, умение правильно распоряжаться финансами, планировать будущие доходы и расходы, разумно вкладывать средства в развивающиеся проекты, искать альтернативные пути получения заработка.

 Мы взяли на себя задачу создать не только обучающую, но и также увлекательную игру, которую смогут использовать в школе в качестве основы начального курса по экономике.

 При создании игры нужно учитывать огромное количество аспектов, которые не должны противоречить друг другу. Мы должны четко проработать каждую часть проекта для достижения желаемого результата, так как данная работа будет являться неким пособием для изучения такой сложной науки, как экономика.

 Не стоит забывать, что данная настольная игра также является и творческой. При использовании данной разработки ученики также смогут развивать свое воображение. Данный навык поможет им найти нестандартные пути решения проблем, связанных с финансами.

 Мы надеемся, что данный проект сможет помочь в формировании элективного курса, заинтересует школьников в изучении экономики и даст возможность освоить необходимые в данное время знания о важности экономики в современном мире.

 3

 **Введение:**

# **Актуальность и обоснование выбора темы проекта**

 В современной Российской Федерации процент экономически грамотных людей в разы ниже, чем в странах Европы и Северной Америки. Мы считаем, что именно из-за этого Россия находится в списках только развивающихся стран, в то время как Объединенные Арабские Эмираты, США и Канада прочно обосновались в рейтинге развитых стран.

 Наша страна использует устаревшую модель роста. Прежде всего, зависимость России от нефтегазового сектора представляет собой серьезную проблему для экономики. Данная сфера столкнулась с падением мировых цен на нефть с 2014 года. Минеральное топливо составляет 71,1% от общего экспорта России. На протяжении многих лет Россия была крупнейшим в мире экспортером минерального топлива. России нужно диверсифицировать свою экономику в разных секторах и привести экономику к устойчивому бизнесу. Мы уверены, что если изначально детей ознакомить хотя бы с азами данной науки и продолжать их обучать далее, то в итоге мы сможем получить квалифицированных специалистов в области современной науки, которые смогут исправить нынешнюю ситуацию.

 Яркая и интересная настольная игра по-настоящему заинтересует ваших детей. Она сможет объяснить им важные темы простыми понятными словами и примерами, а также даст понять, что изучение экономики не просто необходимо, но также и очень увлекательно.

 4

# **Цели и Задачи**

Цель работы: сформировать представление об экономике как о науке при помощи создании игры «Юный магнат» для детей от 7 до 10 лет

Перед нами поставлены следующие задачи:

1.разобрать игровые методы

2.помочь детям определиться со своими профессиональными интересами

3.ознакомиться с классификациями игр экономического направления

4.обучить школьников азам экономики

5.привлечь внимание детей

6.научить экономно тратить деньги

7.оформить ярко и интересно для более лучшего восприятия

8.заинтересовать юных игроков тематикой проекта

 5

 **Команда проекта**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ФИО | Роль в проекте | Обязанности |
| Крутоголова Светлана Алексеевна | Дизайнер проекта | дизайнерское оформление проектной работы; создание стратегии и правил игры; разработка визуального стиля игры |
| Ермоленко КристинаСергеевна | Администратор проекта | создание презентации, текстовой части проекта; корректировка стратегии и правил игры; печать карт и игрового поля; ответственная за фото/видео материал |
| ЕрмоленкоАлсу Сергеевна | Архитектор проектных решений | разработка вопросов на игровых картах, создание текстовой части проекта, разработка стратегии и дополнение правил игры, оформление презентации, лидер команды |
| Валишвили Мери Амирановна  | Научный руководитель | организация работы проектной команды |

 6

**Дорожная карта**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Задачи / сроки** | **сентябрь** | **октябрь** | **ноябрь** | **декабрь** |
| 1.Ознакомление с проектной деятельностью. Поиск и подбор вариантов настольной игры. | Беседа с руководителями, работа с интернетом и литературой |  |  |  |
| 2.Определение характеристик игры. Выбор материала. |  | Создание первых набросков игры | Подбор лучших вариантов, закупка материала |  |
| 3.Изготовление проекта |  |  | Изготовление составляющих настольной игры | Изготовление настольной игры |
| 4.Подготовка к первой защите проекта |  |  |  | Подготовка и оформление документации проекта |
| 5.Апробация проекта |  |  |  | Испытание настольной игры |
| 6.Подготовка к итоговой конференции |  |  |  | Подготовка и оформление окончательной документации |

 7

**Планирование работы, ресурсное обеспечение проекта**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№п/п** | **Планирование работы над проектом** | **Ресурсное обеспечение проекта** |
| 1 | Разработка критериев, предъявляемых к настольной игре | Консультации руководителя проекта с участниками. Работа на уроках проектной деятельности с преподавателем Антоновой О.Ф. |
| 2 | Поиск и анализ существующих решений. Выбор лучшего варианта.  | Углубление своих знаний в экономике во время часов посещения библиотеки. |
| 3 | Стилевое решение настольной игры | Изучение стилей других игр экономического направления |
| 4 | Разработка характеристик настольной игры | Анализ особенностей других экономических игр |
| 5 | Подбор материалов и инструментов для изготовления проекта. Выбор издательств, осуществляющие печать деталей настольной игры. Изготовление проектного образца. | Закупка необходимых материалов.Использование домашних и фабричных ресурсов. |
| 6 | Расчёт себестоимости проекта | Общий расчёт бюджета проекта  |
| 7 | Испытание образца настольной игры | Практическое испытание проектного образца в лицее под наблюдением руководителя и участников проекта. |
| 8 | Оценка проектной работы. Выводы о проделанной работе. | Оформление документации, презентации. |

 8

**Исследовательский этап**

Игры помогают людям моделировать условные ситуации. Они развивают внимание, позволяют собирать, классифицировать, обобщать информацию и делать логически обоснованные выводы.

Игра даёт возможность человеку попасть в некую закрытую среду, в которой, во-первых, не страшно действовать, а во-вторых, причинно-следственные связи легко отслеживаются за короткий промежуток времени. Это позволяет продумывать ходы наперёд, пытаться предсказать поведение соперника и учиться на собственных ошибках.

Интеллектуальная игра поможет научиться решать поставленные задачи различного уровня сложности, сопоставлять события и устанавливать взаимосвязь между происходящими действиями.

Это лишь некоторые из тех положительных качеств, которые можно развить, играя в интеллектуальные игры. Прежде всего, главное преимущество интеллектуальных игр – удовольствие, азарт и интерес к новым знаниям.

**Критерии, предъявляемые к настольной игре**

При разработке настольной игры предусматриваются следующие критерии:

1. Случайность и непредсказуемость хода игры;

2. Значимость переговоров между участниками;

3. Вариативность;

4. Увлекательность игры в целом;

5. Качество всех составляющих;

6. Понятность игры;

7. Общение между игроками;

8. Продолжительность партии;

9. Оригинальность и креативность;

10. Пригодность игры для разного числа участников;

11. Необходимая величина игрового стола;

12. Удобство в использовании и перемещении самой игры.

 9

**Поиск и анализ существующих решений**

 Существуют различные виды настольных игр, каждый из которых имеет свои преимущества. Список вариаций настольных игр:

• игры-бродилки ставят перед игроками задачу скорее добраться до финиша, в таких играх победу одерживает тот, кто первым доберется до финальной точки;

• игры на сбор определенного количества баллов устанавливают перед игроками задачу сбора очков, в этих играх лидирует участник, собравший больше всего очков;

• объединяющие игры требуют от игроков эффективного взаимодействия в процессе игры ради достижения общей цели команды;

• игры со сбором карточек полагаются на карты, которые участники могут зарабатывать, забирать, чтобы увеличить силу, установить положение в игре, и выполнить поставленную цель.

 Для создания интересной и увлекательной игры мы решили объединить все виды игр в один и сделать многоуровневую игру, которая будет включать в себя все самые важные и оригинальные черты каждого из существующих вариантов структуры настольных игр.

 Объединение всех видов настольных игр позволит представить для игроков наиболее необычный и развивающий вариант проекта.

**Стилевое решение формы и его технические характеристики**

 Творческая составляющая проекта является одной из самых важных частей работы. Для нас было важно создать не только визуально эстетичную и красивую игру, но и игру, которая заставляла бы детей думать и рассуждать.

 Есть огромное количество вариантов обложек карт и дизайнов поля игры. Но главная задача – создать интересный и необычный дизайн, способный удивить участников игры. Нужно продумать всё, от цветового оформления до размера игральной карты и так далее.

 10

 **Выбор лучшего варианта**

Итак, в итоговом варианте нашей настольной игры мы решили сделать игру, взяв за основу игры «Богатый папа» и «Монополия». Именно такой особенный формат игр является очень популярным среди детей. Чтобы игра стала более захватывающей, мы создали условные ситуации, с которыми ребята могут столкнуться в реальной жизни, которые добавят в весь процесс самое главное – азарт, желание победить. Такая игра научит вас принимать правильные финансовые решения.

Изготовление проекта

Для изготовления настольной игры мы использовали следующие составляющие:

Материалы:

 - бумага для печати

 - фигурки

 - цветная бумага

Инструменты:

- стилус

- маркеры

Оборудование:

- принтер

- планшет

 - ламинатор

 11

 **Этапы выполнения проектного образца**

1)Выбор идеи рубашек игральных карт

При создании проекта мы использовали игру «Богатый папа»

2)Составление и разделение вопросов на игральных картах

Мы составили 60 вопросов по экономике и финансовой грамотности

3)Работа над макетами карт и игрового поля

Согласно требованиям печати издательства, в которое мы обращались, мы создали макеты каждой из 60 карт и игрового поля

4)Печать игральных карт и игрового поля в издательстве

5)Ламинирование игральных карт в домашних условиях

6)Создание игрового поля

7)Выделение нужных пунктов на игровом поле

Учитывая правила нашей игры, мы выделили на игровом поле места для размещения карт с заданиями из раздела «Теория» и «Практика», точки и линии ходов разных цветов.

8)Выбор игровых фишек

В качестве игровых фишек мы использовали фигурки из старых настольных игр.

12

 **Расчет стоимости расходного материала работ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Материал** | **Количество, шт** | **Стоимость, руб** |
| Пленка для ламинирования | 1 | 1000 |
| Упаковка бумаги для печати | 1 | 180 |
| Фишки | 4 | 349 |
| **Услуги в печатном издательстве** |  |  |
| Печать игрового поля |  1 | 5500 |
| Печать игральных карт | 60 | 500 |
| ИТОГО |  | 7529 |

 13

 **Выводы**

1)Были успешно реализованы все поставленные цели и планы

2)Были проведены интерактивные уроки по вовлечению в читательскую культуру среди учеников 7-10 лет

3)Благодаря данному проекту мы выяснили, что метод внедрения настольных игр в школьную программу помогает лучше усваивать материал в процессе обучения

14

  **Благодарности**

Огромную помощь в подготовке проекта оказал руководитель проекта – Валишвили Мери Амирановна

Благодарим также консультанта в подготовке проектной деятельности – Антонову Оксану Фёдоровну.

15